MODE D' EMPLOI
HANDLEIDING

NES-VN-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Castlevania II Dracula's Curse™

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™ SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

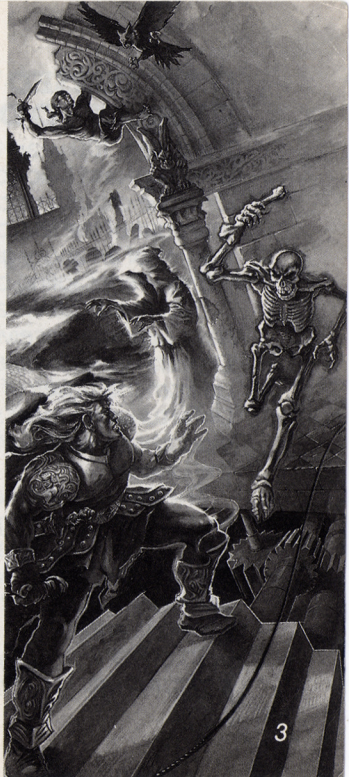
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You're now the proud owner of Palcom's authentic version of Castlevania III-Dracula's Curse™ for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before you risk your neck.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 4
HOW TO PLAY 6
HOW TO BEGIN 7
CAST OF CHARACTERS 8
PASSWORD SCREEN 10
USING YOUR CONTROLLER 11
A GUIDE TO THE HUNTING GROUNDS 12
HOW TO TRANSFORM INTO SPIRITS 13
GIFTS FROM THE POLTERGEIST MASTERS 14
TREVOR'S WEAPONS 16
SYPHA'S WEAPONS 17
GRANT'S WEAPONS 18
ALUCARD'S WEAPONS 19
EVIL ENEMIES 20
TAKING CARE OF YOUR GAME 22



IT'S A CURSED WORLD WE LIVE IN (THANKS TO DRAC!)

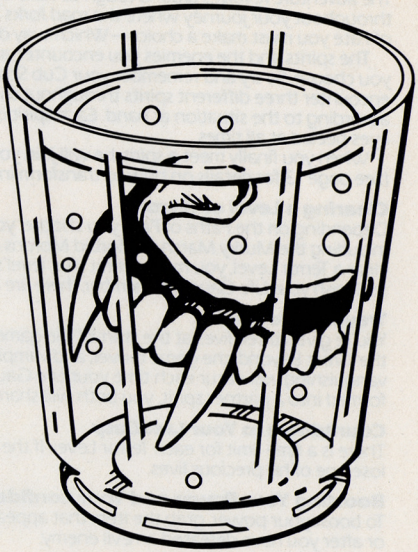
The time is 100 years before Simon Belmont's birth. The moon burns red overhead and black clouds loom large on the horizon. All is still and quiet. Only the call of a distant crow stirs the cold night air. Suddenly, thunder roars out of the Morbid Mountains and into the village of Warakiya. Like the yell of an angry giant, the terrible sound shakes homes and shops as if they were sapling branches.

But no one blinks an eye. The village is dead calm. For all the people have fled after receiving warnings from the Great Beyond that Count Dracula has assembled a mighty army of evil, and they're poised to march up from the Valley of Graveyards to bury mankind in a Tomb of Terror. Unfortunately, there's no corner on Earth that won't be gobbled up by this bloodthirsty legion of Swamp Dragons, Slasher Skeletons and Forces of the Undead.

The last line of defense is you, Trevor Belmont—the forefather of Simon Belmont and the origin of the Belmont Warlord Chromosomes. But your chances are slimmer than Jim. In fact, the only real edge you have over this fang sharpened freak is your power to transform into three different partner spirits: Grant DaNasty, the ferocious Ghost Pirate. Sypha, the Mystic Warlord. And Alucard, Dracula's forgotten son. Each of these spirits will confront you as you fight through 17 possible levels of never-ending fright, including the Haunted Ship of Fools, the Clock Tower of Untimely

Death and Curse Castle. You must also possess the strength to wield the mighty Battle Axe and Mystic Whip, which were given to you by the Poltergeist King.

So go forth young Trevor into the cold black night, where death lurks around every corner and evil lingers on every stone. And remember, if your courage and cunning are any less than magnificent or if you fail to choose the correct Paths of Fate, you'll be banished to the world of the undead, and zombies will rule until the end of time.



HOW TO PLAY IN THE GRAVEYARD

The adventure revolves around tough-as-nails Trevor Belmont. As Trevor, you will find several locations throughout your journey where the road forks (sorry, no spoons) in two directions. On these Paths of Fate you must make a choice—Which way do you go, George? Which way do you go?

The spirits and the enemies you encounter, and your fate itself, will be determined by the path you choose. So try and remember your Cub Scout Days and give it your best shot. You will encounter three different spirits throughout the game, each with special talents that can be used according to the situation at hand. Each spirit is waiting for Trevor in a different place, so keep your eyes peeled at all times.

When you finally meet a spirit, he will join you in your quest to crush the Count. (See page 13 for details on how to transform into partner spirits.)

Clearing a Level of Terror

Depending on the Paths of Fate you choose, you will trudge through a variety of Terror Levels, including the Murky Marsh of Morbid Morons and the Sunken City of Poltergeists. To successfully clear a Terror Level, you must defeat that level's Ultimate Evil and then grasp the Ball of Light to replenish your Life Gauge. Remember, there are a total of 17 gruesome levels waiting to bury you alive!

Trevor's Life Stock

You're given three lives at the start of the game. When all three lives are vanquished by villains from the Great Beyond, the game is over, and vampires will have free reign over the world. NOTE: This vanquishing will occur each time your Life Gauge dwindles to zero. Also, when you have transformed into a partner spirit, you both will share the same Life Gauge.

Countdown to Your Last Gasp

There is a time limit for each Terror Level. If the time runs out before you finish a level, Trevor will lose one of his precious lives.

Boosting Your Power and Your Confidence

To boost your power, grab the item that appears after you have blown out a candle or lantern, or after you have defeated an evil enemy.

HOW TO STIR UP THE DEAD

Read through the complete message, then press the Start Button and the title screen with the words OPENING and PASSWORD will appear. Use the Select Button to choose one of these messages, then press the Start Button to enter your selection.

If you are playing for the first time or want to start from the beginning of the game, select OPENING. A screen will appear for you to enter your name.

To enter your name use the Control Pad to line-up the cursor with the letters in your name. Press the A Button to enter each of the letters. Press the B Button to cancel a letter if you goof. You can also replace or change letters by moving the cursor to the Arrow Symbol on the Letter Sheet and then pressing the A Button to move the cursor on the Name Window. Next, use the Control Pad and the A Button to make your changes. Conclude the name entry stage by selecting "End" and pressing either the A Button or the Start Button.

If you are continuing a previous game select PASSWORD. The name screen will appear for you to enter your name just as you did for the previous game. You must enter the identical name as the last time you played or the password won't work. When the password screen appears, enter the password that you received in the previous game. Now you're ready to begin playing from the beginning of the Terror Level where you last finished. (For more details, see Password Instructions on page 10.)

When the Game Ends

When the game is over, you can continue your war against Drac by choosing CONTINUE with the Select Button. This allows you to start the game again from the Terror Level where Trevor last perished.

To end the game, choose PASSWORD with the Select Button. Next, press the Start Button and your password will appear. Be sure to write your password down for safekeeping.

Turning the Spooky Sound Effects On and Off

Press both the A and B Buttons and the Start Button simultaneously when the title screen is displayed and the sound mode screen will appear. Here you can choose the eerie background music you want to listen to during your adventure.

Press the Control Pad Up or Down to select your background music (press Down to go forward and Up to go backward). Press the B Button and your favorite tune will begin playing. You can turn the music off by pressing the A Button. When you are through making your selection, press the Start Button to return to the title screen.

MEET YOUR TEAM OF VAMPIRE HUNTERS

TREVOR C. BELMONT

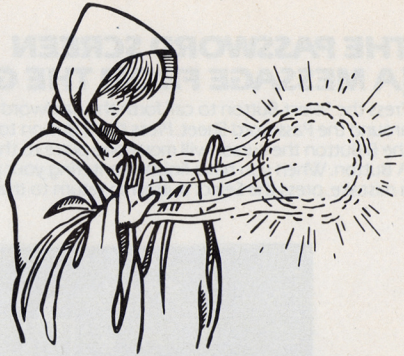
Trevor is the infamous forefather of Simon Belmont – the mighty warrior who pulverized Dracula in Castlevania® and again in Simon's Quest.® Trevor has a number of oldie but goodie attack items that have been given to him by the Poltergeist King. These include the Mystic Whip, Battle Axe, Banshee Boomerang, Dagger and Sacred Water. Trevor is also the master of special items, including a Pocket Watch, Invisibility Potion and the Rosary.

"SPIRIT" ALUCARD

As the son of Count Dracula, Alucard once tried to prevent Trevor from accomplishing his mission. However, he reached a point where he could no longer abide by his father's evilness, and is now looking for a partner to help him put an end to his father's wicked plans. A resident of underground tunnels, Alucard attacks with a Ball of Destruction, which he can also fire in three directions (if he captures a special power booster). Alucard's primary strength, though, is his ability to turn himself into a bat. However, he cannot attack while he is airborne and will turn back into a human form if his wings are clipped by an evil enemy.

"SPIRIT" GRANT DANASTY

Count Dracula used his sinister powers to turn this Pirate Captain into a ghost. And as one of Dracula's gruesome gang, he will attack you from the top of the Clock Tower of Untimely Death. However, if you can defeat this scoundrel, his spirit will join you. He's small, nimble and has a strong spring in his step, so he's able to jump up onto walls or ceilings and stick to them like glue. Grant's primary attack weapons are an axe and a dagger. Another of his weapons is his skill to scurry along hidden routes not accessible to Trevor. Unfortunately, both his body and his ego bruise easily.

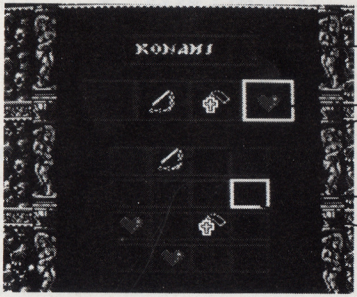


"SPIRIT" SYPHA BELNADES

Sypha, the Mystic Warlord of Warakiya, is also a vampire hunter who walks quickly and carries a big stick. Rumors of his death were spread throughout Eastern Europe, but in truth he was captured by "Cyclops," the one-eyed Ultimate Evil. Sypha uses his Warakiya Staff to attack. Other attack favorites of his include flames, frozen crystals and lightning bolts. With these, he can destroy evil enemies before they get close to him. However, his skin is very thin and blisters easily when blasted by grotesque enemy attacks. To score BIG, Sypha must attack before his enemies find him.

THE PASSWORD SCREEN (A MESSAGE FROM THE GREAT BEYOND)

Press the Select Button to call forth the password screen. Use the Control Pad to move the cursor around the Password Sheet. Press the B Button to select your password items (each time you press the B Button the cursor will move one place to the right). Enter your selection by pressing the A Button. When you have finished entering your password, press the Start Button. If you make a mistake, press the Select Button to return to the name entry screen and start over.



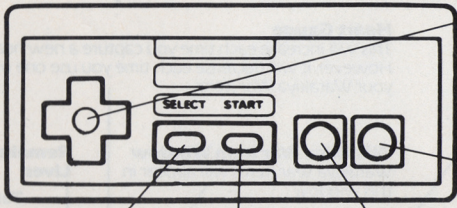
Name you have entered

Item (Password mark)

Password Sheet

Cursor

HOW TO CONTROL YOUR TRANSYLVANIA TEAM



CONTROL PAD
Press Left or Right to move characters to the left or the right. Press Up or Down to climb up or down stairs.

A BUTTON
Press to jump.

SELECT BUTTON
Press to select Opening, Password or Continue. Also press to transform into a partner spirit.

START BUTTON
Press to begin the game and to pause the action during the game.

B BUTTON
Press to attack with your Main Weapon. Also press the Control Pad Up and the B Button simultaneously to attack with a Warakiya War Item currently displayed in the Warakiya War Item Window.

GUIDING GRANT

Press and hold the Control Pad toward the wall you want Grant to cling to. Then press the Control Pad in the direction you want him to move and he will climb like crazy. NOTE: Depending on how hard you press the A Button, you can vary the height of Grant's leaps and bounds.

ASSISTING ALUCARD

Press the Control Pad Down and the A Button simultaneously to transform Alucard into a winged rodent...for those of you who aren't Biology Wizzes, that means a Bat. (Repeat this procedure to humanize him.)

AN OVERVIEW OF TERROR (A GUIDE TO YOUR HUNTING GROUNDS)

Heart Gauge
This will increase each time you capture a new heart. However, it will decrease each time you use one of your Warakiya War Items.

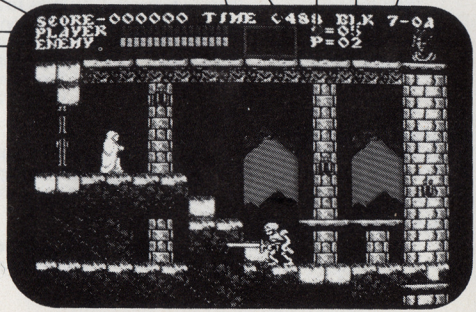
Time
When the time limit reaches zero, you will lose one of your lives.

Warakiya War Item Window
Warakiya War Items will appear in this window.

Remaining Lives

Terror Level

Score
If your score exceeds 20,000 points, you will get another life. From then on, you will gain a bonus life after every 50,000 points.



Trevor's/Partner Spirit's Life Gauge
Your life gauge decreases each time you bump into an evil enemy or are hit by an evil enemy's attack weapon. When your Life Gauge runs out, you're history (or should I say "toast?").

Ultimate Evil's Life Gauge
Each time you successfully attack an Ultimate Evil, his Life Gauge will decrease. When his gauge runs out, he is banished forever into the Land of Limbo Spirits.

ADDING TO YOUR TEAM (SORT OF AN OUT-OF-BODY EXPERIENCE)

At the start of the adventure your only player is Trevor C. Belmont. But as the game progresses, you will meet partner spirits who Trevor will be able to transform into at his will. The spirits who appear throughout the game will vary, depending on the Paths of Fate you choose.

To transform into a partner spirit, press the Select Button.

THE PARTNER SPIRIT'S APPEARANCE

Spirits will appear out of thin air when you have successfully defeated the Ultimate Evil at the completion of a Terror Level. When a spirit enters, the message screen will appear and the name of the spirit joining the battle will be displayed. You can then choose whether or not you want this spirit for your teammate. You can only have one partner spirit at a time. If you already have a partner spirit and you meet a new spirit, you can choose either one and say "sayonara" to the other.

CHOOSING YOUR FRIENDS WISELY

Press the Control Pad Up or Down to choose whether you want to form a team with a spirit. Then press the A Button to enter your decision.

GIFTS FROM THE POLTERGEIST MASTERS

These items may appear when you knockout/blowout a candle or lantern, when you have clobbered certain evil enemies, or when you destroy certain walls. NOTE: The Pocket Watch, Invisibility Potion and Rosary will appear in the Warakiya War Item Window, and are used exactly like a Warakiya War Item.

The Heart of Stone
The number of hearts collected determines how many times you can use your Warakiya War Items and also how long Alucard can soar like a bat. The more hearts you possess, the better!

Leg of Werewolf
Capture these and restore slices of your Life Gauge.

Bonus Bag
Your score will increase when you grab one of these bags. The number of points varies according to the value of the bag's contents.

1-Up
This gives you a bonus life (a big plus!).

Double Trouble
This item allows you to fire a Warakiya War Item twice in a row. NOTE: Sypha and Alucard cannot use this item.

Triple Threat
This allows you to fire a Warakiya War Item three times in a row. NOTE: Again, Sypha and Alucard cannot use this item.

Pocket Watch
This item stops evil enemies dead in their tracks.

Invisibility Potion
This makes you invisible (and, therefore, invulnerable) for a limited period of time.

Rosary
This gives you the power to destroy all the evil enemies on the screen in the blink of an eye.

TREVOR C. BELMONT'S ATTACK METHODS

TREVOR'S MAIN WEAPON

Mystic Whip

The Mystic Whip is Trevor's main weapon. It has three different power levels. By advancing a certain distance and capturing certain items, you can boost its power to a Chain Whip and then a L...o...n...g Chain Whip (ouch!).

TREVOR'S WARAKIYA WAR ITEMS

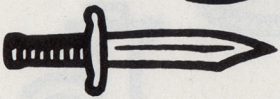
These are weapons Trevor will find as he journeys down his Paths of Fate. You can only possess one at a time. When you obtain a Warakiya War Item, it will appear in the Warakiya War Item Window and replace the one you previously had.

Battle Axe

The Battle Axe flies through the air along an arc. This is a very powerful item.

Dagger

The Dagger flies straight and fast, but it is not very powerful.



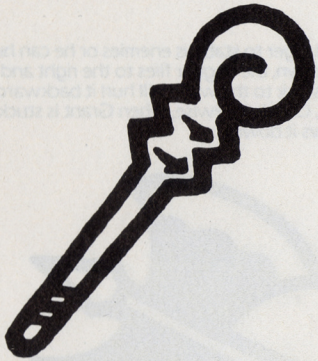
Banshee Boomerang

The Banshee Boomerang flies straight through the air with the greatest of ease. When it reaches the end of its path, it will come flying back. Though it moves slowly, the Banshee Boomerang is very powerful. (Banshee Fever...Catch it!)

Sacred Water

The Sacred Water flies along an arc until it crashes into the floor, where it spills out and begins to burn, baby burn.

SYPHA BELNADE'S ATTACK METHODS



SYPHA'S MAIN WEAPON

Warakiya Staff
Sypha uses his Warakiya Staff to attack enemies. The power of the staff can never be increased.

SYPHA'S WARAKIYA WAR ITEMS

Flames
The flames are very powerful as they annihilate everything in their path.

Frozen Crystals
This item lets you shoot frozen crystals in all directions to freeze your enemies for an instant. While your enemies are quick-frozen, climb on top of them and destroy them with a blow from the staff.

Goodness Gracious Great Bolts of Lightning
The lightning bolt shoots zapping balls in three directions.

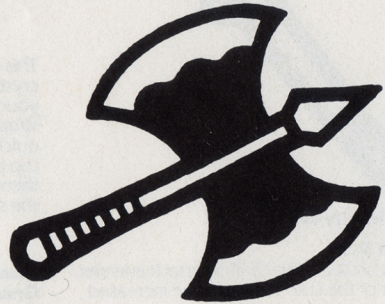
GRANT DANASTY'S ATTACK METHODS

GRANT'S MAIN WEAPON

Dagger
Grant can use the dagger to stab his enemies or he can hurl it at them. When thrown, the dagger flies to the right and left. When Grant is stuck to the wall, he'll hurl it backwards, so be ready to duck, Chuck. Likewise, when Grant is stuck in the ceiling, he throws it down.

GRANT'S WARAKIYA WAR ITEM

Axe
The axe is a very powerful weapon that can be used if Grant is lucky enough to find it.



ALUCARD'S ATTACK METHODS

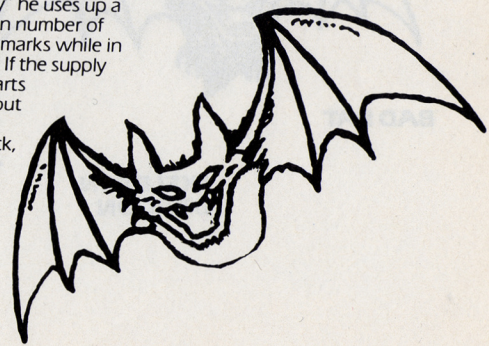
ALUCARD'S MAIN WEAPON

Capture this to increase your fire power.

Ball of Destruction

At first, this weapon can only be fired in one direction. However, you can boost the firepower to shoot in two or three directions. (You can't fire a shot when you're at the top of the stairs.)

Although Alucard cannot fire double or triple shots and has no special Warakiya War Items, he does have the power to transform into a bat and fly around. Each time he goes "batty" he uses up a certain number of heart marks while in flight. If the supply of hearts runs out while Alucard is a bat or if he's hit by an enemy attack, he will immediately turn back into his human form and fall to the ground with a thud. (This is definitely a "fly by night" attack method.)



COUNT DRACULA'S CAST OF EVIL CHARACTERS

There are an unknown number of evil characters lying in wait in every part of this cursed adventure. Only a few of them have ever been seen by the human eye. The rest of the undead remain shrouded in a veil of mystery. A sample of these assorted evils include:

BAD BAT

SKELETON DRAGON

FRANKENSTEIN

PILLAR OF BONES

THE GATES OF DEATH

Treat Your Palcom Game Pak Carefully

- This Palcom Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

FELICITATIONS !

Vous êtes désormais l'heureux propriétaire de l'authentique version de Castlevania III-Dracula's Curse ™ de Palcom pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de risquer votre peau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 24
COMMENT JOUER 26
POUR COMMENCER 27
LES PERSONNAGES 28
L'ECRAN DU MOT DE PASSE 30
LES COMMANDES 31
GUIDE DU TERRAIN DE CHASSE 32
COMMENT SE TRANSFORMER EN ESPRIT 33
LES CADEAUX DES MAITRES POLTERGEIST 34
LES ARMES DE TREVOR 36

INTRODUCTION :
NOUS VIVONS DANS UN MONDE MAUDIT (GRACE A DRAC !)

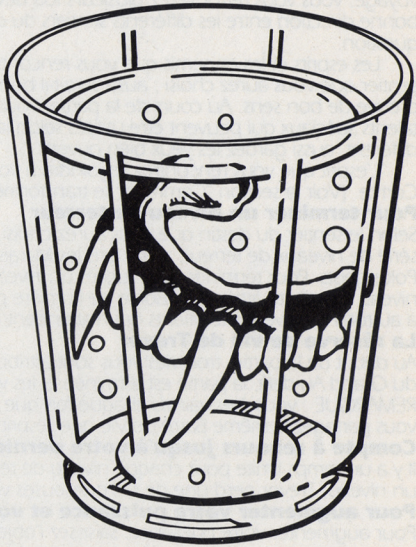
Cette aventure se situe un siècle environ avant la naissance de Simon Belmont. Une lune écarlate brille dans le ciel tandis que des nuages noirs s'annoncent à l'horizon. Tout est calme et tranquille. Seul un croassement éloigné déchire l'air froid de la nuit. Soudain, le tonnerre gronde derrière les Montagnes Morbides et dans le village de Warakiya. Tel le hurlement d'un géant courroucé, le son terrible secoue les maisons et les boutiques comme si elles étaient des fétus.

Mais personne ne bouge. Le village est calme. Car tous les gens ont fui après avoir été avertis que l'armée puissante et diabolique assemblée par le comte Dracula s'apprêtait à marcher sur la Vallée Morte pour enterrer l'humanité dans une Tombe de Terreur. Malheureusement, il n'y a pas un seul endroit de la terre qui ait été épargné par cette légion assoiffée de sang composée de dragons des étangs, de squelettes mortels et d'esprits dépravés.

Vous, Trevor Belmont, constituez la dernière ligne de défense : vous êtes l'aïeul de Simon Belmont et premier de la lignée des Seigneurs Belmont. Mais vos chances sont minces. En fait, le seul véritable espoir que vous ayez de vaincre le comte diabolique, est votre pouvoir de transformer, pour les faire devenir vos partenaires, les trois esprits : Grant DaNasty, le féroce Pirate des Fantômes, Sypha, le Seigneur Mystique, et Alucard, fils oublié de Dracula. Vous vous trouverez aux prises avec chacun d'eux, au cours d'un combat terrible dans ces 17 niveaux de

terreur interminables. Vous retrouverez, entre autres, le Bateau Hanté des Fous, la Tour de l'Horloge de la Mort Prématurée et le Château Maudit. Vous devez également posséder la force de manier la puissante Hache de combat et le Fouet Mystique qui vous ont été donnés par le Roi Poltergeist.

Alors jeune Trevor, enfoncez-vous dans la nuit froide et noire : la mort rôde à chaque tournant et le diable se cache derrière chaque pierre. Et rappellez-vous, si votre courage et votre ruse ne sont pas suffisants ou bien si vous ne réussissez pas à choisir celui qui convient parmi les sentiers du destin, vous serez banni du monde de l'immortalité et les zombies régneront jusqu'à la fin des temps.



COMMENT JOUER DANS LE CIMETIERE

L'aventure est centrée sur Trevor Belmont. C'est vous qui assumez son personnage et, durant votre voyage, vous vous retrouverez plusieurs fois devant un embranchement et ce sera à vous de choisir la bonne direction entre les différents sentiers du destin...: Quel chemin allez-vous prendre ? Voilà la question.

Les esprits et les ennemis que vous rencontrez, et votre destin lui-même, seront déterminés par le sentier que vous aurez choisi ; aussi sera-t-il bon de vous rappeler votre entraînement de scout et faire preuve de bon sens. Au cours de la partie, vous rencontrerez trois esprits, chacun d'eux disposant de talents spéciaux qui peuvent être utilisés selon la situation. Chaque esprit attend Trevor dans un endroit différent, aussi gardez les yeux bien ouverts....

L'esprit que vous rencontrez se joindra à vous dans votre mission. Il vous aidera à écraser le Comte. (Voir la section "Comment se transformer en esprit", plus loin dans ce manuel.)

Pour terminer un niveau de terreur

Selon le sentier du destin que vous aurez choisi, vous devrez avancer péniblement à travers toute une série de niveaux de terreur, y compris les Marais obscurs des Idiots Morbides et la Ville Noyée de Poltergeists. Pour terminer avec succès un niveau de terreur, vous devez vaincre le Diable Ultime de ce niveau et ensuite attraper la Boule de Lumière pour restaurer votre Barre de Vie. Rappellez-vous qu'il y a au total 17 niveaux terrifiants qui n'attendent qu'une chose : vous enterrer vivant.

La réserve de vie de Trevor

Au début de la partie, trois vies vous sont attribuées. Lorsqu'elles ont été réduites à zéro par les vilains du Grand Au-delà, la partie est terminée et les vampires sont libres de régner sur le monde.
REMARQUE : vous êtes vaincu chaque fois que votre Barre de Vie descend à zéro. Rappellez-vous que vous partagez la même Barre de Vie que l'esprit qui est devenu votre partenaire.

Compte à rebours jusqu'à votre dernier souffle

Il y a un temps limite pour chaque niveau de terreur. Si la durée expire avant que vous ayez terminé un niveau, Trevor perd une de ses précieuses vies.

Pour augmenter votre puissance et votre confiance

Pour augmenter votre puissance, saisissez l'objet qui apparaît lorsque vous avez éteint une chandelle ou une lanterne, ou bien après avoir vaincu un ennemi.

POUR COMMENCER :

COMMENT REVEILLER LES MORTS

Lisez complètement le message, puis appuyez sur le Bouton Start : vous voyez apparaître sur l'écran Titre les mots OPENING (ouverture) et PASSWORD (mot de passe). Utilisez le Bouton Select pour choisir l'un des messages, puis appuyez sur le Bouton Start pour indiquer votre sélection.

Si vous jouez pour la première fois ou si vous désirez recommencer la partie depuis le début, sélectionnez OPENING. Un écran s'affiche afin que vous puissiez enregistrer votre nom.

Pour enregistrer votre nom, utilisez la manette multidirectionnelle et placez le curseur sur les lettres composant votre nom. Appuyez sur le Bouton A pour enregistrer chacune des lettres. En cas d'erreur, appuyez sur le Bouton B pour annuler une lettre. Vous pouvez également remplacer ou changer les lettres, en déplaçant le curseur et en appuyant ensuite sur le Bouton A pour déplacer le curseur sur la fenêtre Nom. Utilisez ensuite la manette multidirectionnelle et le Bouton A pour procéder au changement que vous désirez. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer votre nom, sélectionnez "End" (fin) et appuyez soit sur le Bouton A soit sur le Bouton Start.

Si vous voulez continuer une partie déjà commencée, sélectionnez PASSWORD. L'écran du mot de passe apparaît. Vous devez enregistrer le même nom que la dernière fois que vous avez joué, sinon le mot de passe ne fonctionnera pas. Lorsque l'écran du mot de passe s'affiche, entrez le mot de passe qui correspond à la partie précédente. Maintenant, vous êtes prêt à commencer à jouer depuis le début du Niveau sur lequel vous avez terminé la dernière fois. (Pour plus de détails, voyez les instructions concernant le mot de passe.)

Lorsque la partie se termine

Lorsque la partie est terminée, vous pouvez continuer la guerre contre Drac en choisissant CONTINUE avec le Bouton Select. Ceci vous permet de reprendre la partie à partir du niveau où Trevor a péri la dernière fois.
Pour terminer la partie, choisissez PASSWORD avec le Bouton Select. Ensuite, appuyez sur le Bouton Start et votre mot de passe s'affichera. Notez celui-ci et conservez-le dans un endroit sûr.

Pour éteindre ou mettre en marche le son

Appuyez simultanément sur les Boutons A et B et sur le Bouton Start au moment où l'écran Titre s'affiche : l'écran de mode son apparaît. Vous pouvez choisir la musique de fond que vous voulez écouter durant votre aventure. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour sélectionner la musique de fond (appuyez sur Bas pour aller en avant et sur Haut pour aller en arrière). Appuyez sur le Bouton B pour écouter votre air favori. Vous pouvez supprimer la musique en appuyant sur le Bouton A. Lorsque vous avez terminé votre sélection, appuyez sur le Bouton Start pour revenir à l'écran Titre.

LES PERSONNAGES :
RENCONTRE AVEC VOTRE EQUIPE DE CHASSEURS DE VAMPIRES

TREVOR C. BELMONT

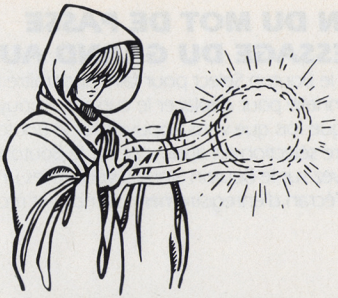
Trevor est le célèbre aïeul de Simon Belmont, le puissant guerrier qui a pulvérisé Dracula dans Castlevania® et de nouveau dans Simon's Quest®. Pour attaquer, Trevor dispose de plusieurs objets qui lui ont été donnés par le Roi Poltergeist. Ils comprennent le Fouet Mystique, la Hache de Bataille, le Boomerang Banshee, la Dague et l'Eau Bénite. Trevor est aussi le maître des objets spéciaux, comprenant, entre autres, une montre de poche, la Potion de l'Invisibilité et le Rosaire.

L'ESPRIT ALUCARD

Alucard est le fils du comte Dracula et il a essayé d'empêcher Trevor d'accomplir sa mission. Cependant, il a atteint un point où il ne peut plus rester fidèle à la promesse faite à son père et il recherche un partenaire pour l'aider à mettre fin au plan vicieux de ce dernier. Vivant dans les souterrains, Alucard attaque avec une Balle de Destruction, qu'il peut aussi tirer dans trois directions (s'il s'empare d'un accélérateur de puissance spécial). La force principale d'Alucard est sa capacité à se transformer en chauve-souris. Cependant, il ne peut pas attaquer lorsqu'il est suspendu en l'air et il reprendra la forme humaine si ses ailes sont arrachées par un ennemi diabolique.

L'ESPRIT GRANT DANASTY

Le comte Dracula a utilisé ses sinistres pouvoirs pour transformer en fantôme le capitaine des pirates. Et, en tant qu'acolyte de Dracula, il vous attaquera du sommet de la Tour de l'Horloge de la Mort Prématurée. Cependant, si vous pouvez vaincre ce scélérat, son esprit se joindra à vous. Il est petit, très agile, et ses pieds sont dotés d'un ressort puissant qui lui permet de sauter sur les murs et les plafonds et d'y adhérer. Les principales armes dont Grant dispose pour attaquer sont une hache et une dague. Une autre de ses armes est son adresse à courir très vite le long de routes cachées, qui ne sont pas accessibles à Trevor. Malheureusement, son corps et son ego sont très fragiles.

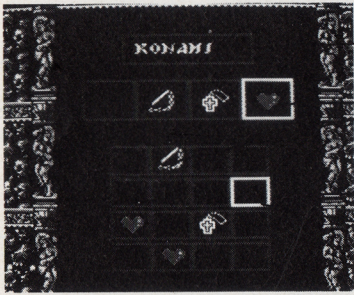


L'ESPRIT SYPHA BELNADES

Sypha, le Seigneur Mystique de Warakiya, est aussi un chasseur de vampires à l'allure rapide ; il porte un gros bâton. Des rumeurs de sa mort se sont répandues à travers l'Europe de l'Est, mais en vérité, il a été capturé par Cyclope, le Diable Ultime à un seul oeil. Sypha utilise son bâton Warakiya pour attaquer. Ses autres attaques favorites incluent les flammes, les cristaux de glace et les éclairs. Avec tout cela, il peut détruire les ennemis avant qu'ils ne soient trop près de lui. Cependant, sa peau est très fine et forme facilement des ampoules lorsque elle est soumise à des attaques ennemies. Pour marquer des points, Sypha doit attaquer avant que ses ennemis ne le trouvent.

L'ECRAN DU MOT DE PASSE (UN MESSAGE DU GRAND AU-DELA)

Appuyez sur le Bouton Select pour faire apparaître l'écran du mot de passe. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur. Appuyez sur le Bouton B pour choisir l'élément que vous désirez (chaque fois que vous appuyez sur le Bouton B, le curseur se déplacera d'un cran sur la droite). Indiquez votre sélection en appuyant sur le Bouton A. Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, appuyez sur le Bouton Start. Si vous faites une erreur, appuyez sur le Bouton Select pour retourner à l'écran d'enregistrement du nom et recommencez.



Nom que vous avez indiqué

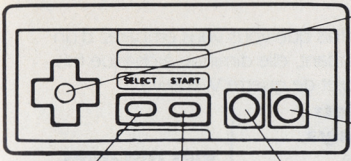
Elément (marque du mot de passe)

Feuille du mot de passe

Curseur

LES COMMANDES :

COMMENT DIRIGER VOTRE EQUIPE DE TRANSYLVANIENS



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Appuyez à gauche ou à droite pour déplacer les personnages dans cette direction. Appuyez vers le haut ou vers le bas pour les faire grimper ou descendre les escaliers.

BOUTON A

Appuyez pour sauter.

BOUTON SELECT

Appuyez pour sélectionner Opening, Password ou Continue. Appuyez aussi sur ce bouton pour transformer un esprit en partenaire.

BOUTON START

Appuyez pour commencer la partie et pour faire une pause durant l'action.

BOUTON B

Appuyez pour attaquer avec votre arme. Appuyez simultanément sur le Bouton B et sur Haut de la manette multidirectionnelle pour attaquer avec un objet de guerre Warakiya affiché dans la fenêtre adéquate.

POUR DIRIGER GRANT

Appuyez sur la manette multidirectionnelle et maintenez-la enfoncée vers le mur en direction duquel vous voulez que Grant s'accroche. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle dans la direction où vous voulez le déplacer et il grimpera comme un fou. REMARQUE : selon la force avec laquelle vous maintenez enfoncé le Bouton A, vous pouvez varier la hauteur des sauts et des bonds de Grant.

POUR AIDER ALUCARD

Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle et maintenez enfoncé simultanément le Bouton A pour transformer Alucard en rongeur ailé... Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas des experts en biologie, cela veut dire une chauve-souris. (Répétez cette procédure pour lui faire reprendre sa forme humaine).

VUE GENERALE DE LA TERREUR (GUIDE DU TERRAIN DE CHASSE)

Temps
Lorsque la limite de temps atteint zéro, vous perdez une de vos vies.

Barre de Coeur
Elle s'accroît à chaque fois que vous vous emparez d'un nouveau coeur. Cependant, elle diminue à chaque fois que vous utilisez un objet de guerre Warakiya.

Fenêtre des Objets de guerre Warakiya
Les armes de guerre Warakiya apparaissent dans cette fenêtre.

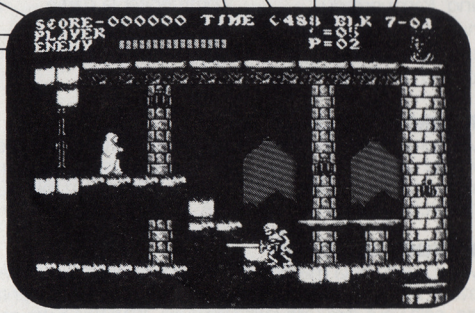
Vies restantes

Niveau de terreur

Score
Si votre score dépasse 20 000 points, il vous est accordé une autre vie. A partir de là vous gagnez une vie supplémentaire tous les 50 000 points.

Barre de Vie de Trevor/Esprit partenaire
Elle diminue à chaque fois que vous heurtez un ennemi ou que vous êtes frappé par une arme ennemie. Lorsqu'elle est épuisée, vous ne serez plus qu'un souvenir...

Barre de Vie du Diable Ultime
Chaque fois que vous attaquez avec succès un Diable Ultime, sa barre de vie diminue. Lorsqu'elle est vide, il est banni pour toujours dans les Limbes.



COMMENT SE TRANSFORMER EN ESPRIT

Au début de l'aventure, votre seul personnage est Trevor C. Belmont. Mais au fur et à mesure de la progression de la partie, vous rencontrerez des esprits que Trévor pourra, à son gré, transformer pour les faire devenir ses partenaires. Les esprits qui apparaissent au cours de la partie varient suivant les sentiers du destin choisis.

Pour transformer un esprit en partenaire, appuyez sur le Bouton Select.

APPARENCE DE L'ESPRIT PARTENAIRE

Les esprits apparaissent lorsque vous avez réussi à vaincre le Diable Ultime à la fin d'un niveau de terreur. Lorsqu'un esprit arrive, l'écran message affiche le nom du nouveau compagnon de combat. Vous pouvez alors choisir si oui ou non vous désirez que cet esprit devienne votre coéquipier. Vous ne pouvez avoir qu'un seul esprit pour partenaire à la fois. Si donc vous en avez déjà un et que vous en rencontrez un nouveau, vous pouvez le choisir et dire "Adieu" à l'autre.

CHOISISSEZ VOS AMIS AVEC DISCERNEMENT

Appuyez vers le haut ou vers le bas de la manette multidirectionnelle pour choisir si vous voulez former équipe avec un esprit. Appuyez ensuite sur le Bouton A pour valider votre décision.

LES CADEAUX DES MAITRES POLTERGEIST

Ces objets apparaissent lorsque vous éteignez une chandelle ou une lanterne, quand vous avez vaincu certains ennemis ou détruit certains murs.
REMARQUE : la montre de poche, la Potion d'Invisibilité et le Rosaire apparaissent dans la fenêtre des objets de guerre Warakiya et sont utilisés exactement de la même manière.

Le Coeur de Pierre
Le nombre de coeurs réunis détermine le nombre de fois que vous pouvez utiliser les objets de guerre Warakiya et aussi la durée pendant laquelle Alucard peut se transformer en chauve-souris. Plus vous gagnez de coeurs, le mieux c'est !

Cuisse de loup-garou
Capturez-les et restaurez votre Barre de Vie.

Le sac de Bonus
Votre score s'accroît lorsque vous vous emparez de l'un de ces sacs. Le nombre de points varie selon la valeur du contenu du sac.

1-Up
Cela vous donne une vie de plus (c'est un gros avantage).

Double Trouble
Cet objet vous permet de tirer deux fois à la suite avec un objet de guerre Warakiya. REMARQUE : Sypha et Alucard ne peuvent pas utiliser cet objet.

Triple Menace
Cela vous permet de tirer avec un objet de guerre Warakiya trois fois de suite. REMARQUE : de nouveau, Sypha et Alucard ne peuvent pas utiliser cet objet.

Montre de Poche
Cet objet immobilise les ennemis diaboliques.

Potion d'Invisibilité
Elle vous rend invisible (et donc invulnérable) pendant une certaine durée.

Rosaire
Il vous donne le pouvoir de faire disparaître, en un clin d'oeil, tous les ennemis diaboliques de l'écran.

LES TECHNIQUES D'ATTAQUE DE TREVOR C. BELMONT

L'ARME PRINCIPALE DE TREVOR

Le Fouet Mystique

Le Fouet Mystique est l'arme principale de Trevor. Il a trois niveaux de puissance différents. En avançant d'une certaine distance et en vous saisissant de certains objets, vous pouvez augmenter sa puissance et le faire devenir un Fouet de Chaînes et un long Fouet de Chaînes (Ouah!)

LES OBJETS DE GUERRE WARAKIYA

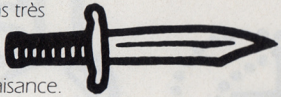
Ce sont les objets que Trevor trouve dans les sentiers du destin tout au long de son voyage. Vous ne pouvez en posséder qu'un à la fois. Lorsque vous en obtenez un, il apparaît dans la fenêtre des objets de guerre Warakiya et remplace celui que vous aviez précédemment.

Hache de Guerre

La Hache de Guerre vole à travers l'espace grâce à un arc ; c'est un objet très puissant.

Dague

La dague vole directement et rapidement mais n'est pas très puissante.



Le boomerang Banshee

Le boomerang Banshee fend l'air avec la plus grande aisance. Lorsqu'il atteint la fin de sa course, il revient vers vous. Quoiqu'il se déplace lentement, le boomerang Banshee est très puissant.

L'Eau Bénite

L'Eau Bénite vole le long d'un arc jusqu'à ce qu'elle tombe sur le sol ; elle se répand alors et commence à brûler.

LES TECHNIQUES D'ATTAQUE D'ALUCARD

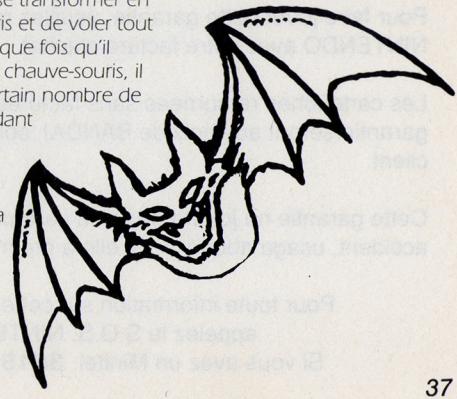
L'ARME PRINCIPALE D'ALUCARD

Capturez cette arme pour accroître votre puissance de tir.

Balle de Destruction

Au début, cette arme ne peut être lancée que dans une direction. Cependant, vous pouvez augmenter sa puissance et arriver à tirer dans deux ou trois directions. (Vous ne pouvez pas tirer lorsque vous êtes au sommet des escaliers).

Bienqu'Alucard ne puisse pas tirer des coups doubles ou triples et ne dispose pas d'un objet de guerre Warakiya spécial, il a le pouvoir de se transformer en chauve-souris et de voler tout autour. Chaque fois qu'il devient une chauve-souris, il utilise un certain nombre de coeurs pendant son vol. Si la réserve de coeurs expire alors, ou bien s'il est frappé par l'attaque d'un ennemi, il revient immédiatement à sa forme humaine et retombe sur le terrain.



0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

HARTELIJK GEFELICITEERD!

... met de aanschaf van deze authentieke versie van Castlevania III – Dracula's Curse™ voor het Nintendo Entertainment System. Lees deze handleiding goed door alvorens aan dit ijzingwekkende avontuur te beginnen.

INHOUD

INLEIDING 42
HOE HET WORDT GESPEELD 44
HOE TE BEGINNEN 45
HET TEAM VAMPIERJAGERS 46
PASWOORDSCHERM 48
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER 49
EEN LEIDRAAD DOOR DE VERSCHRIKKELIJKE JACHTVELDEN 50
HOE TREVOR ZIJN TEAM KAN VERSTERKEN 51
GESCHENKEN VAN DE GEESTENLEIDERS 52
TREVORS BELANGRIJKSTE WAPEN 54

WE LEVEN IN EEN VERVLOEKTE WERELD (DANKZIJ DRACULA!)

Het is 100 jaar voor de geboorte van Simon Belmont. De maan schijnt met een roodachtige gloed over de wereld en dreigend verschijnen er enorme donkere wolken aan de horizon. Overal is het doodstil. De stilte van de ijskoude nacht wordt alleen verstoord door het verre gekras van een kraai. En dan... plotseling... davert de bliksem vanuit het Morbide Gebergte het dorpje Warakiya in. Dit verschrikkelijke geluid, dat klinkt als de kreet van een boze reus, doet huizen en winkels trillen als rietjes.

Maar daar kijkt niemand van op. Het is doodstil in het dorp, want de mensen zijn allemaal gevlucht nadat ze van heel ver weg gewaarschuwd zijn dat graaf Dracula een machtig leger van kwaad heeft gevormd dat vanuit de Vallei der Kerkhoven opmarcheert om de mensheid in terreur te dompelen. Helaas is er geen plekje op deze aarde dat niet door dit bloeddorstige leger van moerasdraken, rondmaaiende skeletten en strijdkrachten van de ondoden wordt opgeslokt.

De enige die het nog tegen ze kan opnemen is Trevor Belmont – een voorvader van Simon Belmont en de eerste Belmont met het ware krijgersbloed. Maar eigenlijk is hij kansloos. Het enige dat hij op die idioot met zijn vlijmscherpe hoektanden voor heeft is zijn vermogen in drie verschillende partnergeesten te veranderen: Grant DaNasty, de woeste Ghost Pirate, Sypha, de mystieke

krijgsheer en Alucard, de vergeten zoon van Dracula. Tijdens zijn eindeloze gevechten over 17 mogelijke levels, inclusief het spookschip der dwazen, de klokketoren van de ontijdige dood en het vervloekte kasteel krijgt Trevor met elk van deze geesten te maken. Hij moet sterk genoeg zijn om de machtige strijdbijl en de mystieke zweep te kunnen hanteren die hij van de Geestenkoning heeft gekregen.

Zo trekt Trevor dus de koude, duistere nacht in, waar de dood overal loert en het kwaad achter elke steen schuilt. Als zijn moed en geslepenheid niet werkelijk volmaakt zijn, of als hij niet de juiste paden van het lot volgt, wordt hij verbannen naar de wereld van de ondoden en zullen zombies tot het einde der tijden over de wereld heersen.

HOE HET WORDT GESPEELD

Dit avontuur gaat over de keiharde Trevor Belmont. Tijdens zijn hele reis splitst de weg zich op verschillende plaatsen twee kanten op. Bij deze paden van het lot moet hij steeds weer kiezen welke kant hij op gaat.

De geesten en vijanden die hij tegenkomt, en zijn uiteindelijke lot, worden bepaald door het pad dat hij kiest. Hij moet die keus dus heel zorgvuldig maken. Door het hele spel heen komt hij drie verschillende geesten tegen. Elk van hen heeft speciale talenten die, afhankelijk van de situatie op dat moment, kunnen worden ingezet. Elke geest wacht ergens anders Trevor op, dus moet deze steeds heel goed uitkijken.

Als hij uiteindelijk een geest tegenkomt, gaat die samen met hem verder om de graaf te vernietigen (zie het hoofdstuk: "Hoe Trevor in een geest verandert").

Een level vol verschrikkingen afwerken

Afhankelijk van de paden van het lot die hij volgt, komt Trevor door allerlei verschillende levels vol verschrikkingen, zoals het enge moeras van de sombere gekken en de verzonken stad der geesten. Om met succes door een level te komen, moet hij de kwaadaardige leider aan het einde daarvan verslaan en de lichtbal te pakken krijgen om zijn levensmeter weer op te vullen. Denk eraan: in totaal zijn er 17 levels waar de dood op Trevor loert!

Trevors levens

Bij het begin van het spel krijgt Trevor drie levens mee. Als die hem allemaal door zijn vijanden zijn ontnomen, is het spel afgelopen en kunnen de vampiers ongehinderd over de wereld heersen. N.B: Steeds als Trevors levensmeter op nul komt te staan, sterft hij. En als hij zichzelf in een geest heeft veranderd, deelt hij zijn levensmeter daarmee.

Aftellen tot de laatste ademtocht

Elk level moet binnen een bepaalde tijd worden afgewerkt. Verstrijkt die tijd voordat Trevor door het level heen is, dan verliest hij één van zijn kostbare levens.

Trevors kracht en zelfvertrouwen vergroten

Trevor krijgt meer kracht als hij een voorwerp grijpt dat verschijnt nadat hij een kaars of een lantaarn heeft uitgeblazen of nadat hij zo'n kwaadaardige vijand heeft verslagen.

HOE DE DODEN WEER TOT LEVEN WORDEN GEWEKT

Lees de complete tekst van de mededeling en druk daarna op de startknop.
Dan verschijnt het titelscherm met de woorden "OPENING" en "PASSWORD". Kies voor één van deze twee met de selectknop en druk vervolgens op de startknop om die keus te bevestigen.

Wie dit spel voor de eerste keer speelt of helemaal vanaf het begin wil beginnen, kiest voor "OPENING". Dan verschijnt er een scherm waarop de speler zijn of haar naam kan invoeren.

Plaats het vlammetje met behulp van de vierpuntsdruktoets bij de gewenste letters en druk steeds op de A knop om zo'n letter in te voeren. Gaat dat mis, druk dan op de B knop om die keus te herroepen. Ook is het mogelijk letters te vervangen of te veranderen door het vlammetje bij het pijlsymbool op het letterscherm te plaatsen en dan op de A knop te drukken om het vlammetje over het naamvenster te brengen. Breng vervolgens met de vierpuntsdruktoets en de A knop de gewenste veranderingen aan. Is de naam eenmaal goed ingevoerd, kies dan voor "End" (einde) en druk vervolgens op de A knop of de startknop.

Kies voor "PASSWORD" (paswoord) om een eerder afgebroken spel te hervatten. Net als bij het andere spel, moet de speler ook hier zijn of haar naam invoeren. Gebruik daarvoor precies dezelfde naam als de vorige keer, anders werkt het paswoord niet. Zodra het paswoordscherm is verschenen, moet het paswoord dat tijdens het vorige spel is ontvangen worden ingevoerd. Nu begint het spel weer aan het begin van het level waarin het de vorige keer is geëindigd. (Lees voor nadere instructies het hoofdstuk "Het paswoordscherm").

Als het spel is afgelopen

Zodra het spel is afgelopen, kan de strijd tegen Dracula worden hervat door met de selectknop voor "CONTINUE" (doorspelen) te kiezen. Het spel wordt dan hervat aan het begin van het level waarin Trevor de vorige keer is omgekomen.

Kies met de selectknop voor "PASSWORD" om het spel te beëindigen. Wordt daarna op de startknop gedrukt, dan verschijnt dat paswoord. Schrijf dat op en bewaar het goed.

De spookachtige geluiden aan– en uitzetten

Druk tegelijkertijd op de A knop, de B knop en de startknop als het titelscherm is verschenen. Dan verschijnt het "sound mode"– (geluidsinstellings–) scherm. Hier kan naar de ijzingwekkende achtergrondmuziek die tijdens het avontuur te horen is worden geluisterd.

Druk op de boven– of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de gewenste achtergrondmuziek te kiezen (naar beneden om naar voren te gaan, naar boven om achteruit te gaan). Drukt de speler op de B knop, dan begint zijn of haar favoriete muziek te klinken. Met de A knop kan die weer worden uitgezet.
Druk na het kiezen op de startknop om naar het titelscherm terug te gaan.

HET TEAM VAMPIERJAGERS

TREVOR C. BELMONT

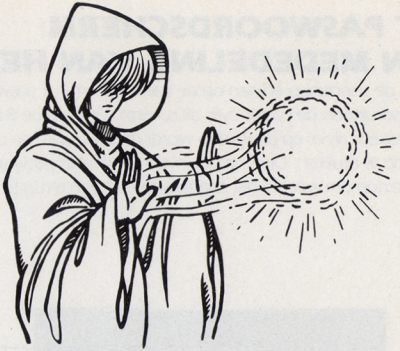
Trevor is de onverschrokken voorvader van Simon Belmont – de machtige strijder die Dracula in Castlevania® heeft verslagen en opnieuw in Simon's Quest. Trevor beschikt over een aantal oude maar uitstekende aanvalshulpmiddelen die hij van de Geestenkoning heeft gekregen, waaronder de mystieke zweep, de strijdbijl, de Banshee–boemerang, de dolk en het heilige water. Trevor is ook een meester in het gebruik van speciale voorwerpen, zoals een zakhorloge, een onzichtbaarheidsdrankje en de rozenkrans.

"GEEST" ALUCARD

Als zoon van graaf Dracula heeft Alucard ooit geprobeerd Trevor te verhinderen zijn missie te voltooien. Maar op een gegeven moment had hij meer dan genoeg van het kwaadaardige karakter van zijn vader. En nu zoekt hij een partner om diens boze plannen te verijdelen. Alucard woont in ondergrondse tunnels en valt aan met een verwoestende kogel die hij (als hij een speciale krachtversterker te pakken kan krijgen) in drie richtingen kan afvuren. Alucards grootste kracht is echter zijn vermogen zichzelf in een vleermuis te veranderen. Maar als hij zo rondvliegt, kan hij niet aanvallen, en als een boze vijand zijn vleugels afknipt, krijgt hij weer een menselijke gestalte.

"GEEST" GRANT DANASTY

Graaf Dracula heeft zijn boze krachten gebruikt om deze piratenkapitein in een geest te veranderen. En als lid van de verschrikkelijke bende van Dracula, valt hij Trevor aan vanaf het topje van de klokketoren der ontijdige dood. Maar als het Trevor lukt deze boef te verslaan, zal deze zijn kant kiezen. Hij is klein, snel en kan heel hoog springen. Daardoor kan hij tegen muren en plafonds opspringen en daar als een vlieg tegenaan blijven plakken. Grants belangrijkste aanvalswapens zijn een bijl en een dolk. Maar ook zijn vaardigheid verborgen routes te nemen waar Trevor niet kan komen is een belangrijk wapen. Helaas is hij zeer lichtgeraakt, zowel lichamelijk als geestelijk.

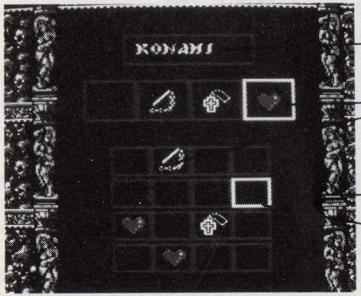


"GEEST" SYPHA BELNADES

Sypha, de mystieke krijgsheer van Warakiya, is ook een vampierjager die snel loopt en een grote stok bij zich draagt. In heel Oost–Europa gingen geruchten over zijn dood, maar in werkelijkheid was hij gevangen genomen door de Cycloop, het éénogige monster. Sypha gebruikt zijn Warakiya–stok om aan te vallen. Maar ook doet hij dat graag met vlammen, bevroren kristallen en bliksemflitsen. Daarmee kan hij kwaadaardige vijanden uitschakelen voordat die te dicht bij hem in de buurt komen. Maar hij heeft slechts een heel dunne huid en krijgt makkelijk blaren als zijn potsierlijke vijanden hem met hun vuur raken. Om werkelijk hoog te scoren, moet Sypha aanvallen voordat zijn vijanden hem vinden.

HET PASWOORDSCHERM (EEN MEDEDELING VAN HEEL VER WEG)

Druk op de selectknop en dan op de startknop om het paswoordscherm op te roepen. Verplaats met de vierpuntsdruktoets de cursor over dit scherm. Druk op de B knop om de gewenste paswoordvoorwerpen uit te kiezen (telkens als er op de B knop wordt gedrukt, gaat de cursor één plaatsje naar rechts). Bevestig de keus door op de A knop te drukken. Druk na het invoeren van het paswoord op de startknop. Is er een fout gemaakt, druk dan op de selectknop om weer in het naaminvoer–scherm terug te komen en begin opnieuw.



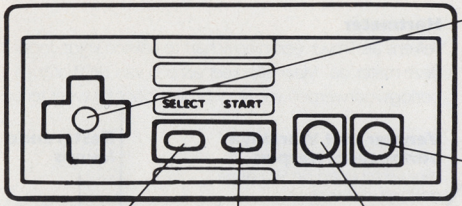
Ingevoerde naam

Voorwerp (paswoordteken)

Paswoordscherm

Cursor

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER



VIERPUNTSDRUKTOETS
Druk op de linker– of rechterkant hiervan om figuren naar links of rechts te laten gaan. Druk op de boven– of onderkant hiervan om ze trappen op en af te laten gaan.

A KNOP
Druk hierop om te springen.

SELECTKNOP
Druk hierop om voor "Opening", "Password" of "Continue" te kiezen. Gebruik hem ook om in een partnergeest te veranderen.

STARTKNOP
Druk hierop om met het spel te beginnen en om tussentijds te pauzeren.

B KNOP
Druk hierop om met het hoofdwapen aan te vallen. Druk ook tegelijkertijd op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets en de B knop om aan te vallen met het Warakiya–wapen dat op dat moment in het "Warakiya War Item"–venster zichtbaar is.

HET BESTUREN VAN GRANT
Houd de vierpuntsdruktoets ingedrukt in de richting van de muur waar Grant zich aan moet vasthechten. Druk vervolgens weer op de vierpuntsdruktoets in de gewenste richting om Grant als een gek te laten klimmen. N.B: De hoogte van zijn sprongen hangt af van de het aantal seconden dat de A knop wordt ingedrukt.

ALUCARD HELPEN
Druk tegelijkertijd op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de A knop om Alucard in een gevleugeld knaagdier te laten veranderen... een vleermuis dus. (Herhaal dit om hem weer mens te maken).

EEN LEIDRAAD DOOR DE VERSCHRIKKELIJKE JACHTVELDEN

Tijd
Als de tijd op nul komt te staan, verliest Trevor één van zijn levens.

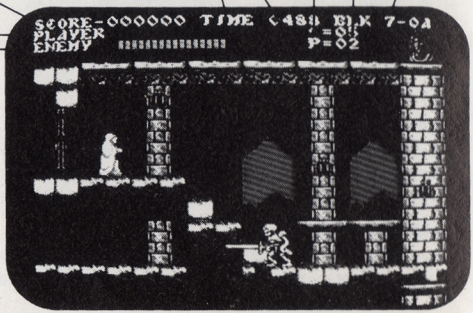
Hartmeter
Telkens als Trevor een nieuw hart te pakken krijgt, loopt deze meter op. Maar elke keer als één van de Warakiya oorlogsvoorwerpen wordt gebruikt, loopt hij weer terug.

Venster met Warakiya oorlogsvoorwerpen
Hier verschijnen de Warakiya oorlogsvoorwerpen.

Resterende levens

Levelnr.

Score
Als de score boven de 20.000 punten komt, krijgt Trevor een nieuw leven. Daarna krijgt hij om de 50.000 punten weer een bonusleven.



Het leven van Trevor/Trevors partnergeest
Deze levensmeter loopt telkens als Trevor of zijn geest tegen een vijand oploopt of door een vijandelijk wapen worden geraakt een beetje terug.
Als deze meter op nul komt te staan, is het afgelopen met onze held.

Levensmeter leider level
Telkens als met succes een vijandelijke leider aan het einde van een level wordt aangevallen, loopt diens levensmeter terug. Zodra die meter op nul komt te staan, verdwijnt dat stuk geboefte voorgoed in het niets.

HOE TREVOR ZIJN TEAM KAN VERSTERKEN (EEN WAT UITTREDENDE ERVARING)

Aan het begin van het spel is Trevor C. Belmont de enige speler. Maar naarmate het spel vordert, komt hij partnergeesten tegen waar hij in kan veranderen als hij dat wil. De geesten die tijdens het spel verschijnen kunnen variëren, afhankelijk van het gekozen pad van het lot.

Druk op de selectknop om in een partnergeest te veranderen.

DE VERSCHIJNING VAN DE PARTNERGEEST

Als het Trevor gelukt is de boze leider aan het einde van een level te verslaan, verschijnt er als uit het niets een geest. Zodra die op het scherm komt, verschijnt het mededelingenscherm met daarop zijn naam. Hij is graag bereid om met Trevor ten strijde trekken. Op dat moment kan de speler kiezen, of hij of zij die geest als teamgenoot wenst. Trevor mag maar over één partnergeest tegelijk beschikken. Als hij al zo'n geest heeft en een nieuwe ontmoet, kan hij één van de twee uitkiezen en daarna weer gewoon verder trekken.

LAAT TREVOR ZIJN VRIENDEN MET ZORG KIEZEN

Wil een speler aangeven dat hij of zij met een bepaalde geest een team wil vormen, dan kan dat met de boven– of onderkant van de vierpuntsdruktoets.
Druk vervolgens op de A knop om die keus te bevestigen.

GESCHENKEN VAN DE GEESTENLEIDERS

Deze voorwerpen kunnen verschijnen als Trevor een kaars of een lantaarn dooft, als hij bepaalde vijanden heeft verslagen of als hij bepaalde muren heeft vernietigd. N.B: Het zakhorloge, het onzichtbaarheidsdrankje en de rozenkrans verschijnen in het "Wakariya War Item Window" en worden net als een Warakiya oorlogsvoorwerp gebruikt.

Het hart van steen

Het aantal verzamelde harten bepaalt hoe vaak Trevor zijn Warakiya oorlogsvoorwerpen kan gebruiken en ook hoe lang Alucard als vleermuis kan rondvliegen. Hoe meer harten, hoe beter!

Weerwolvepoot

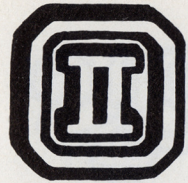
Wie deze te pakken krijgt, vult zijn of haar levensmeter weer een beetje bij.

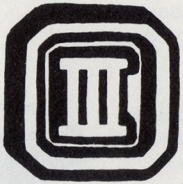
Bonuszak

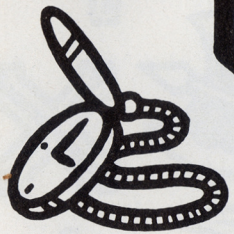
Wie één van deze zakken te pakken krijgt, verhoogt zijn of haar score. Het aantal punten hangt af van de waarde van de inhoud van de zak.

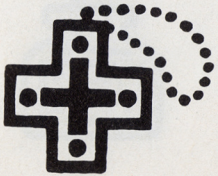
1-Up

Goed voor een bonusleven (heel belangrijk).









Tweemaal zoveel problemen
Wie dit voorwerp heeft, kan twee keer achter elkaar een Warakiya oorlogsvoorwerp afvuren. N.B: Sypha en Alucard kunnen dit voorwerp niet gebruiken.

Drievoudige bedreiging
Hiermee kan drie keer achter elkaar een Warakiya oorlogsvoorwerp worden afgevuurd. N.B: Ook dit voorwerp kan niet door Sypha en Alucard worden gebruikt.

Zakhorloge
Door dit voorwerp staan vijanden meteen doodstil.

Onzichtbaarheidsdrankje
Hierdoor wordt de speler korte tijd onzichtbaar (en dus onkwetsbaar).

Rozenkrans
Hiermee worden in een oogwenk alle vijanden op het scherm vernietigd.

TREVORS BELANGRIJKSTE WAPEN

Mystieke zweep

De mystieke zweep is Trevors belangrijkste wapen. Het heeft drie verschillende krachtniveau's. Als Trevor op een bepaald moment naar voren gaat en bepaalde voorwerpen weet te bemachtigen, kan zijn zweep bijvoorbeeld in een kettingzweep veranderen en vervolgens in een l...a...n...g...e kettingzweep (au!).

TREVORS WARAKIYA OORLOGSVOORWERPEN

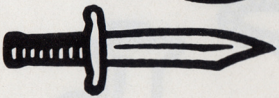
Dit zijn de wapens die Trevor vindt tijdens zijn tocht langs de paden van het lot. Hij kan er maar één tegelijk bezitten. Als hij een Warakiya oorlogsvoorwerp te pakken krijgt, verschijnt dat in het "Warakiya War Item"–venster en vervangt het het vorige.

Strijdbijl

De strijdbijl vliegt in een boog door de lucht. Dit is een zeer krachtig voorwerp.

Dolk

De dolk is recht en snel, maar niet erg krachtig.



Banshee–boemerang

De Banshee–boemerang vliegt met het grootste gemak recht door de lucht. Aan het einde van zijn vlucht keert hij weer terug. Hoewel hij zich traag voortbeweegt, is de Banshee–boemerang zeer krachtig.

Heilig water

Het heilige water vliegt in een boog totdat het de grond raakt. Daar spat het in het rond en begint dan te branden... te branden!

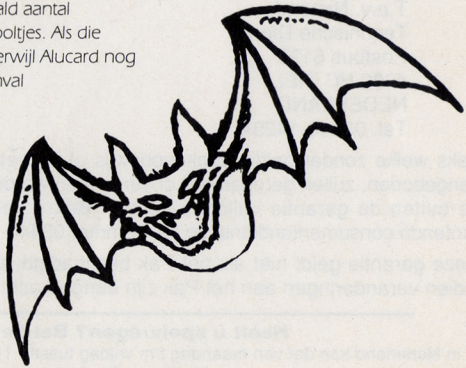
ALUCARDS BELANGRIJKSTE WAPEN

Kogel der verwoesting

In het begin kan dit wapen maar in één richting worden afgeschoten. Maar de vuurkracht kan worden vergroot, waarna het in twee of drie richtingen schiet. (Van bovenaan een trap kan er echter niet mee worden geschoten).

Hoewel Alucard geen dubbele of drievoudige schoten kan lossen en evenmin Warakiya oorlogsvoorwerpen kan gebruiken, kan hij zich wel in een vleermuis veranderen en rondvliegen. Elke keer als hij dat doet, verliest hij tijdens het vliegen een bepaald aantal hartsymbooltjes. Als die opraken terwijl Alucard nog een vleermuis is, of als hij dan door een vijandelijke aanval wordt geraakt, verandert hij onmiddellijk weer in een menselijk wezen en valt hij met een klap op de grond.

Probeer dit te pakken te krijgen om Alucards vuurkracht te.



0892

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

0892

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PALCOM™
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of Palcom Software Limited.
Castlevania Ⅲ-Dracula's Curse™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
©1992 Konami All Rights Reserved.

Printed in Japan
Imprime au Japon